TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i2.4775

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN NILAI PENDIDIKAN AGAMA DI MI MUHAMMADIYAH BOLON

The Influence of Gadget Use on the Formation of Religious Education Values at MI Muhammadiyah Bolon

Kasori Mujahid & Aminatus Sayidah
Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta
kasori1967@gmail.com; amin.sayidah@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 24, 2024	Jan 8, 2025	Jan 20, 2025	Jan 25, 2025

Abstract

This article discusses the influence of gadget use on the formation of religious education values in schools. In today's digital era, the use of gadgets by students is increasingly widespread, which can have a significant impact on the learning process, including the formation of character and religious values. This study examines the positive and negative impacts of gadget use on students' understanding and appreciation of religious values taught in schools. Through a qualitative approach and data analysis from observations and interviews with students, teachers, and parents, it was found that uncontrolled gadget use can distract students from religious education materials, affect their social attitudes, and reduce the quality of their interactions in a religious context. On the other hand, with proper utilization, gadgets can be an effective tool to support religious learning, such as through access to religious education applications and relevant digital materials. This article suggests the need for stricter regulations regarding the use of gadgets at home and the importance of the role of teachers and parents in

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

providing guidance to students to use technology wisely in the context of forming religious education values.

Keywords: Gadget Use, Value Formation, Religious Education

Abstrak: Artikel ini membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama di MI MUHAMMADIYAH BOLON. Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget oleh siswa semakin meluas, yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran, termasuk pembentukan karakter dan nilai-nilai agama. Penelitian ini mengkaji dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan di sekolah. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis data dari observasi serta wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua, ditemukan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pendidikan agama, mempengaruhi sikap sosial mereka, serta menurunkan kualitas interaksi mereka dalam konteks keagamaan. Sebaliknya, dengan pemanfaatan yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran agama, seperti melalui akses ke aplikasi edukasi agama dan materi digital yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gadget sangat berpengaruh terhadap pembentukan nilai agama di MI Muhammadiyah Bolon. Artikel ini menyarankan perlunya pengaturan yang lebih ketat terkait penggunaan gadget di rumah dan pentingnya peran guru serta orang tua dalam memberikan bimbingan kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dalam konteks pembentukan nilai pendidikan agama.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Pembentukan Nilai, Pendidikan Agama

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari.(Witarsa, et al, 2018). Di era digital yang semakin maju, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Di sekolah, anak-anak dan remaja menggunakan gadget tidak hanya untuk keperluan belajar, tetapi juga untuk berkomunikasi dan mengakses berbagai informasi. Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak, sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. (Rini, et al,2021)Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif terhadap pembentukan karakter, termasuk dalam

hal pendidikan agama. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangananak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. (Rini, et al,2021)

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah perlu terus menerus dipantau dan diupayakan perbaikan konsep dan implementasinya. (Rouf,et al,2015) Pendidikan agama di sekolah memiliki peran penting dalam membentuk akhlak, sikap, dan pemahaman moral siswa. Sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, nilai-nilai agama diharapkan dapat membimbing para siswa untuk menjadi pribadi yang berbudi pekerti luhur. Era Revolusi Industri 4.0 merupakan era di mana informasi dan teknologi berkembang dengan cepat sehingga menimbulkan perubahan yang cepat dan kompetitif . Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. (Sinulingga, et al, 2022) perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi pastinya ada dampak yang mengikutinya. Dengan maraknya penggunaan gadget, timbul pertanyaan apakah perangkat ini berpengaruh positif atau justru negatif terhadap pembentukan nilai-nilai agama tersebut.

Pendidikan agama memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik, terutama di tingkat dasar. MI Muhammadiyah Bolon, sebagai lembaga pendidikan yang berfokus pada pembelajaran agama dan nilai-nilai moral, turut menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan upaya pembentukan karakter dan nilai-nilai agama pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama di MI Muh Bolon. Dengan mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama, diharapkan dapat ditemukan solusi yang dapat memaksimalkan manfaat teknologi dalam mendukung pembentukan karakter agama siswa.

Sejarah Obyek Penelitian: MI Muhammadiyah Bolon

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bolon, yang semula dikenal sebagai Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah, merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar di bawah naungan Muhammadiyah, organisasi Islam terbesar di Indonesia. Terletak di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, madrasah ini telah berdiri sejak tahun 1952. Awalnya, lembaga ini berfungsi sebagai Madrasah Diniyah dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada sore hari.

Kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik selama beberapa tahun, namun mengalami masa stagnasi atau "mati suri" selama satu dekade dari tahun 1980 hingga 1990. Selama periode tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah terpaksa terhenti selama 11 tahun.

Pada tahun 1990, Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah bangkit kembali di bawah kepemimpinan Bapak Ismadi sebagai kepala sekolah. Di awal kebangkitannya, madrasah ini hanya memiliki 10 siswa, dan sempat mengalami masa di mana jumlah siswa di kelas berkurang hingga hanya 3 anak. Namun, kini civitas akademika madrasah tersebut semakin berkembang dengan pesat.

Pada tahun 1999, Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah mengganti namanya menjadi MI Muhammadiyah Bolon. Selanjutnya, pada tahun 2000, kepemimpinan madrasah berpindah kepada Solihuddin, A. Md, yang menjabat hingga pensiun pada tahun 2005. Meskipun telah pensiun, Bapak Solihuddin tetap mengabdikan diri sebagai pengajar hingga tahun 2012.

Estafet kepemimpinan kemudian dilanjutkan oleh Agus Budi Raharjo, S. Pd. I, yang menjabat dari tahun 2013 hingga 2019. Tahun berikutnya, Warsiti, S. Pd. I menjabat sebagai kepala madrasah hingga tahun 2020. Saat ini, posisi kepala madrasah dipegang oleh Irin Dwi Susanti, M. Pd, yang telah menjabat sejak tahun 2020 hingga sekarang.

MI Muhammadiyah Bolon hadir kembali dengan semangat baru yang didukung penuh oleh warga setempat. Para donatur berperan aktif memberikan dukungan, baik secara moral maupun material. Bersama-sama, para guru, komite, dan donatur berkolaborasi dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah melalui berbagai langkah yang telah diambil. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi pembangunan gedung sekolah dan pelaksanaan branding untuk kegiatan Madrasah, yang berujung pada peningkatan baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Kepercayaan masyarakat terhadap Madrasah semakin meningkat, terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang terus mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021, dilakukan branding nama baru Madrasah untuk memaksimalkan publikasi, mengubah nama dari MIM Bolon menjadi MIM Digdaya Bolon. Penambahan kata "Digdaya" tidak sembarangan, melainkan diambil dari falsafah Jawa yang berarti "punya kekuatan untuk bangkit", mencerminkan sejarah Madrasah yang pernah mengalami masa suram.

Saat ini, di MIM Digdaya Bolon, setiap angkatan terdiri dari dua rombongan belajar (rombel), dengan total 12 kelas. Dalam dua tahun terakhir, jumlah siswa pada tahun ajaran 2023/2024 telah mencapai 297 siswa, dan pada tahun ajaran 2024/2025, angka tersebut meningkat lagi menjadi 303 siswa.

Sejak awal berdirinya, madrasah ini telah menetapkan visi untuk menyediakan pendidikan yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dengan ajaran Islam, bertujuan untuk mencetak generasi yang cerdas dan berakhlak mulia. Sebagai bagian dari Muhammadiyah, MI Muhammadiyah Bolon menempatkan nilai-nilai Islam sebagai landasan dalam setiap aspek kehidupan sekolah, baik dalam kurikulum yang diterapkan maupun dalam pembinaan karakter para siswa. Seiring berjalannya waktu, madrasah ini terus mengalami perkembangan dan berhasil meraih reputasi yang baik dalam mendidik karakter siswa di daerahnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang terjadi di Mi Muhammadiyah Bolon. Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. (Rahardjo et al, 2017)

Teknik pengumpulan data adalah instrumen (alat) dalam rangka proses mengumpulkan keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar penelitian. (Herdiyati et al, 2019)

Cara pengumpulan data Penelitian ini menggunakan beberapa alat untuk mengumpulkan data yang beragam. Alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara, Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil. (Herdiyati et al, 2019)

b. Observasi, Metode ini digunakan untuk menambah informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Hal ini merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian.(Data, T. P. (2019).

c. Dokumentasi Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan mempergunakan dokumen-dokumen sebagai sumber data. Data, atau mencari data-data tertulis di lapangan yang berkaitan dengan obyek yang diteliti. (Nazir,et al, 1988).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan pesatnya penggunaan gadget, telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan. Gadget, yang mencakup smartphone, tablet, dan komputer pribadi, telah menjadi alat yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Namun, penggunaan gadget yang semakin intensif juga membawa tantangan tersendiri, terutama terkait dengan pembentukan nilai pendidikan agama di sekolah. Pembahasan ini akan menguraikan berbagai pengaruh positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama di kalangan siswa.

Pengaruh gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama siswa di MI Muhammadiyah Bolon menunjukkan beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah siswa cenderung menjadi kurang patuh, malas belajar, dan yang lebih mencemaskan, mereka dapat meniru perilaku buruk dari aplikasi seperti TikTok dan game online. Hal ini dapat merusak akhlak dan moral siswa. Untuk mengatasi ketergantungan anak pada gadget, orang tua sebaiknya meluangkan lebih banyak waktu bersama anak. Kegiatan seperti belajar bersama dapat membantu membangun hubungan dan komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan anak. Di sekolah, guru juga memiliki peran penting dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar, serta memberikan nasihat agar selalu mengikuti perintah guru dan orang tua, terutama perintah yang bersifat positif. Dengan pendekatan ini, diharapkan karakter siswa dapat terbentuk lebih baik dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Guru dan orang tua cenderung sepakat bahwa siswa pada usia sekolah dasar seharusnya belum saatnya diberikan gadget, karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan motorik yang seharusnya melibatkan permainan sesuai usia mereka. Namun, munculnya gadget telah mengubah perilaku siswa; mereka cenderung lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget daripada bermain dengan teman sebaya. Akibatnya, siswa menjadi kurang bersemangat untuk melakukan kegiatan penting lainnya, seperti belajar, mengerjakan tugas, bahkan ada yang mengabaikan kewajiban sholat dan mengaji. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk membatasi waktu bermain gadget bagi anak-anak mereka, agar perkembangan karakter dan nilai-nilai pendidikan agama tetap terjaga.Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiarti & Andyanto (2022) dan Rini et al. (2021) yang menyatakan pembatasan bermain gadget perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan

yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini, seperti kecanduan yang sulit disembuhkan. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian (Hidayatuladkia et al,2021 dan sari et al. 2022) bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan gadget pada anak yakni dengan membatasi waktu penggunaan gadget. Orang tua perlu mengendalikan ataupun mengatur jadwal penggunaan hand phone (Istikomah, 2022). Orang tua sebaiknya lebih aktif dalam membimbing siswa, terutama dalam pengembangan karakter, termasuk sikap tanggung jawab. Mereka perlu mendorong anak-anak untuk belajar dengan sebaik-baiknya agar hasil belajar mereka meningkat. Sebaiknya, orang tua menghindari memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggunakan gadget tanpa bimbingan dan kontrol yang memadai.. Karena dengan memberikan siswa gadget yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar (Syifa et al, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap siswa, terungkap bahwa gadget sering digunakan oleh mereka untuk bermain game seperti Free Fire, Mobile Legend, serta berinteraksi di TikTok dan menonton YouTube. Gadget memiliki berbagai fitur menarik yang membuat siswa tertarik untuk menggunakannya. Namun, di balik daya tarik tersebut, terdapat banyak dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang belum mampu membedakan mana yang baik dan mana yang harus dihindari. Misalnya, seringkali mereka menggunakan kata-kata kasar saat bermain game, serta munculnya rasa malas dalam belajar karena lebih mementingkan gadget daripada kebutuhan akademis.

Lebih jauh lagi, semakin banyak siswa yang terpesona oleh gadget membuat mereka jarang berinteraksi dengan teman-teman sebaya. Mereka cenderung lebih memilih bermain dengan perangkat tersebut daripada bersosialisasi, yang dapat berpotensi membentuk karakter individu yang individualis dan berdampak negatif pada perkembangan sosial mereka. Anak yang sering bermain game akan kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan tetangga, mereka memiliki gangguan fisiologis dan penyakit mental. Anak-anak usia sekolah dasar sebaiknya menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan teman-teman sebayanya atau terlibat dalam permainan yang sesuai untuk anak-anak. (Janttaka et al, 2020) Sayangnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif, membuat siswa lebih memilih untuk menyendiri daripada berinteraksi dengan teman-teman. Anak-anak yang sering bermain gadget biasanya terlihat asyik di depan layar tanpa memperhatikan lingkungan sekitar mereka. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asyik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut secara tidak sadar siswa sudah mengalami ketergantungan dalam bermain gadget (Adib et al, 2021), .

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa anak-anak hanya sebagian anak memanfaatkan gadget untuk mencari atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ada berbagai alasan di balik hal ini, mulai dari tidak mampuan hingga kurangnya kemauan untuk menggunakan gadget sebagai alat pembelajaran. Sebagian siswa lebih memilih untuk menggunakan gadget mereka hanya untuk bermain, sehingga menjauhkan diri dari kegiatan belajar yang seharusnya bisa dilakukan melalui teknologi tersebut. Sebenarnya gadget juga memiliki dampak positif yang bisa dimanfaatkan oleh siswa seperti mengakses pembelajaran, mendownload aplikasi-aplikasi belajar yang bisa digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas dan mengasah otak siswa sehingga, kemampuan dan kecerdasan dalam memahami pelajaran akan meningkat (Mahfud et al, 2018).

Namun, masih banyak anak yang belum memanfaatkan berbagai fitur tersebut untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan prestasi akademis mereka. Ketergantungan pada perangkat gadget di kalangan siswa sering kali disebabkan oleh durasi penggunaan yang lama dan frekuensi yang tinggi, sehingga mereka cenderung menghabiskan hampir setiap hari hanya untuk bermain gadget. Hal ini berakibat pada pembentukan karakter yang cenderung anti-sosial, membuat siswa kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, termasuk di sekolah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa menghabiskan waktu yang lama dengan gadget, yang mengurangi kesempatan mereka untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri mulai diabaikan, seperti belajar dan mengerjakan tugas, serta memperhatikan waktu istirahat yang cukup, bukan hanya menghabiskan waktu untuk bermain gadget semata. Anak yang terlalu lama bermain gadget akan menjadikan mereka ketergantungan terhadap gadget, sehingga sulit untuk membatasi mereka bermain gadget dan menyebabkan sulit belajar. (Anggraini (2019) Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget dan juga penurunan konsentrasi saat belajar (Harsela et al, 2020; Saputri et al, 2018).

Temuan lain yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang menghabiskan waktu bermain gadget cenderung mengabaikan sikap-sikap religius, seperti melaksanakan salat tepat waktu dan membaca Al Qur'an. Siswa yang asik bermain gadget menjadi lupa waktu (Iswidharmanjaya, et al, 2014), seperti salat ataupun mengaji, siswa sering tidak mendengar orang tua apabila diperintahkan. Di sini, peran orang tua sangat penting untuk menasihati siswa agar saat waktu salat atau mengaji, mereka seharusnya bersiap-siap dan tidak terfokus hanya pada gadget. Kebiasaan bermain gadget yang berlebihan dapat

mengganggu karakter religius siswa, membuat mereka menjadi sering melalaikan salat atau mengaji. Meskipun lembaga sekolah telah melarang siswa membawa gadget, siswa yang sudah terbiasa menggunakannya sering kali merasa sekolah itu membosankan. Banyak guru melaporkan bahwa tidak sedikit siswa yang terus membicarakan gadget saat pembelajaran berlangsung, bahkan sering kali mereka mengerjakan PR di sekolah. Ini menunjukkan adanya sikap lalai yang muncul akibat kecanduan gadget.

Pengaruh gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama siswa di MI Muhammadiyah Bolon menunjukkan beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah siswa cenderung menjadi kurang patuh, malas belajar, dan yang lebih mencemaskan, mereka dapat meniru perilaku buruk dari aplikasi seperti TikTok dan game online. Hal ini dapat merusak akhlak dan moral siswa. Untuk mengatasi ketergantungan anak pada gadget, orang tua sebaiknya meluangkan lebih banyak waktu bersama anak. Kegiatan seperti belajar bersama dapat membantu membangun hubungan dan komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan anak. Di sekolah, guru juga memiliki peran penting dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar, serta memberikan nasihat agar selalu mengikuti perintah guru dan orang tua, terutama perintah yang bersifat positif. Dengan pendekatan ini, diharapkan karakter siswa dapat terbentuk lebih baik dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Pendidikan akhlak sering kali menjadi bagian integral dari kurikulum di sekolah-sekolah, terutama di sekolah-sekolah dengan latar belakang agama, untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki nilai-nilai moral yang kuat (Amini et al, 2014)

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa ada orang tua yang kurang berperan mengontrol penggunaan gadget anak karena kesibukan bekerja. Di banyak kasus, tidak ada batasan waktu yang diberikan oleh orang tua terhadap penggunaan gadget. Walaupun orang tua sibuk dengan pekerjaan, penting bagi mereka untuk tetap berusaha menetapkan batasan waktu penggunaan gadget. Dengan begitu, anak-anak dapat lebih disiplin dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Anak juga tau kapan waktu ia bermain, belajar ataupun membantu orang tua (Kurniati et al, 2020; Sahriana, 2019).

Sebagian besar siswa yang menunjukkan perkembangan karakter sosial, rasa tanggung jawab terhadap tugas, dan nilai-nilai religius cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget hampir setiap hari. Meskipun penggunaan gadget dapat mempengaruhi karakter mereka, dampaknya juga terasa pada kesehatan siswa di tingkat sekolah dasar. Hampir serupa

dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya, seperti temuan Syifa et al. (2019) dan Kurniawan (2020) dalam penelitiananya yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget di sekolah dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan nilai pendidikan agama, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pembelajaran agama dan mendalami ajaran agama lebih dalam. Namun, di sisi lain, jika digunakan secara tidak bijak, gadget dapat membawa dampak buruk yang mengurangi pemahaman agama dan karakter siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran yang tinggi dari berbagai pihak untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dapat berjalan seiring dengan pembentukan nilai-nilai pendidikan agama yang kuat dan positif di kalangan siswa.

Pengaruh gadget terhadap pembentukan nilai pendidikan agama siswa di MI Muhammadiyah Bolon menunjukkan beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah siswa cenderung menjadi kurang patuh, malas belajar, dan yang lebih mencemaskan, mereka dapat meniru perilaku buruk dari aplikasi seperti TikTok dan game online. Hal ini dapat merusak akhlak Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap siswa, terungkap bahwa gadget sering digunakan oleh mereka untuk bermain game seperti Free Fire, Mobile Legend, serta berinteraksi di TikTok dan menonton YouTube. Gadget memiliki berbagai fitur menarik yang membuat siswa tertarik untuk menggunakannya. Namun, di balik daya tarik tersebut, terdapat banyak dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang belum mampu membedakan mana yang baik dan mana yang harus dihindari. Misalnya, seringkali mereka menggunakan kata-kata kasar saat bermain game, serta munculnya rasa malas dalam belajar karena lebih mementingkan gadget daripada kebutuhan akademis.

DAFTAR PUSTAKA

Adib, H. (2021). Problematika penggunaan gadget dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19 (Dampak dan solusi bagi kesehatan siswa).Asatiza: Jurnal Pendidikan,2(3), 170-179.

Amini, N., Nasution, H. S., & Syahlan, A. (2024). Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 69-73.

Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu.Jurnal Pena Paud, 1(1), 27 –39. https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851

Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, *53*(9), 1689-1699.

Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun.Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan,5(3), 363–372. https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996

Istikomah, N. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.JGK (Jurnal Guru Kita),6(2), 19-27.

Iswidharmanjaya, D. (2014).Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget(Vol. 1). Bisakimia.

Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,4(2), 132-141

Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 241. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541.

Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif. Seminar Nasional Pendidikan 2018.

Nazir, M. (1988). MetodePenelitian. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.

Rahardjo, M. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya.

Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *7*(3), 1236-1241.

Rouf, A. (2015). Potret pendidikan agama Islam di sekolah umum. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, *3*(1), 187-206.

Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Jurnal Smart PAUD, 2(1), 60–66. Retrieved from http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922/pdf

Sari, D. T. L., Khamdun, K., & Fadani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK),4(4), 1188-1194.

Sinulingga, S. (2022, December). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Menghadapi Perkembangan Tehnologi Di Era Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (Vol. 1, pp. 142-147).

Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua.Jurnal Jendela Hukum,9(1), 81-92.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar.Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar,3(4), 527–533. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(1), 9-20.